

Dosavadní výzkum navrhuje, že mainstreamové videohry, které nejsou zvláště navrženy pro reflexi nebo přesvědčení, mohou mít potenciál implicitně podporovat reflexi o otázkách životního prostředí a ekologii. Někteří vývojáři her tento potenciál také diskutují. Soubor těchto prací z velké části buď nezahrnuje hráčskou perspektivu v podněcování reflexe, nebo pouze zmiňuje její možné zahrnutí do budoucích studií. Cílem této práce je upozornit na potřebu zkoumat tento navrhovaný potenciál mainstreamových videohier očima těch, kteří mají na tyto environmentální podněty reagovat - očima samotných hráčů. Předkládaná práce navazuje na předchozí výzkum v této oblasti a na studie procesu reflexe ve videohrách. Součástí výzkumu byly hloubkové rozhovory s 11 účastníky o 5 různých mainstreamových videohrách. Jejich obsah a struktura byla analyzována pro společná témata. Tyto vybrané videohry byly: Red Dead Redemption II, Death Stranding, Horizon: Zero Dawn, Frostpunk a Cities: Skylines. Výsledky výzkumu poukazují na vysokou variabilitu hráčských odpovědí a postojů k navrhovaným podněcujícím faktorům klimatické reflexe v těchto videohrách. Kromě toho analýza zdůraznila ty faktory, které přispívají nebo narušují proces reflexe, která je často doprovázena obecnou tendencí propojovat danou videohru se známou realitou. Tato práce staví předchozí výzkum do kontextu hráčovy zkušenosti a argumentuje, aby budoucí studie uznali hráče jako spoluautora jejich vlastní zkušenosti, která se nemusí protínat s klimatickými podněty videohry. Předkládaný výzkum zdůrazňuje skeptické i přijímající postoje k podnětům o klimatu ve videohrách a argumentuje, aby všechny tyto perspektivy byly v budoucím výzkumu zastoupeny.